SPIELANLEITUNG

NES-VN-FRG

Castlevania III
Dracula's Curse™

PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo®has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

GRATULATION!

Sie sind nun stolzer Besitzer der authentischen Palcom-Version von Castlevania III – Dracula's Curse™ für das Nintendo Entertainment System. Wir empfehlen das sorgfältige Studium der nachfolgenden Instruktionen, bevor Sie Ihren Hals riskieren.

INHALT

EINFÜHRUNG 4
SPIELANLEITUNG 6
BEGINN DES SPIELS 7
DIE HAUPTDARSTELLER 8
PASSWORT-SCREEN 10
BENUTZUNG DES KONTROLL-BOARDS 11
EIN FÜHRER ZU DEN JAGDGRÜNDEN 12
DIE UMWANDLUNG IN EIN GEISTWESEN 13
GESCHENKE DER POLTERGEIST-MEISTER 14
TREVOR'S WAFFEN 16
SYPHA'S WAFFEN 17
GRANT'S WAFFEN 18
ALUCARD'S WAFFEN 19
TEUFLISCHE FEINDE 20
DIE PFLEGE IHRES GAMES 22

ES IST EINE VERFLUCHTE WELT, IN DER WIR LEBEN (DANK DRAC!)

Der Zeitpunkt ist 100 Jahre vor Simon Belmont's Geburt. Der Mond leuchtet in einem düsteren Rot, und schwarze Wolken hängen am Horizont. Es ist totenstill. Nur der Ruf einer weitentfernten Krähe dringt durch die eisige Nachtluft. Plötzlich rollt Donner aus den morbiden Bergen in das einsame Dorf Warakiya. Wie der Schrei eines wütenden Riesen läßt der schreckliche Lärm die Häuser und Geschäfte erbeben, als wären sie junge Zweige im Wind. Aber nirgendwo rührt sich etwas. Das Dorf ist wie ausgestorben. Alle Einwohner sind geflohen, nachdem sie die Warnung erreichte, daß Graf Dracula eine mächtige Armee des Bösen auferweckt hat. Diese Armee der Untoten entsteigt dem Tal der Gräber, um die Menschheit in einer Gruft des Grauens zu begraben. Und es gibt keinen Platz auf der Erde, der von dieser blutrünstigen Armee der Sumpfdrachen, Skelette und lebenden Toten verschont bleiben wird.

Der letzte Widersacher sind Sie, Trevor Belmont – der Vorfahr von Simon Belmont und Vererber der Belmontschen Kriegsherren-Chromosomen. Aber Ihre Chancen sind gering. Die einzige Möglichkeit, die Sie gegen diesen fangzähnigen Gesellen haben, ist Ihre Fähigkeit, sich in drei verschiedene Geistwesen zu verwandeln:
Grant DaNasty, den furchtlosen Geistpiraten. Sypha, den mystischen Kriegsherren. Und Alucard, Draculas vergessenen Sohn. Jedes dieser Geistwesen wird sich Ihnen mutig gegenüberstellen, wenn Sie sich durch die 17 möglichen Level des nimmer endenden Grauens kämpfen.

Dazu gehören das verwunschene Schiff der Narren, der Turm des vorzeitigen Todes und das verfluchte Schloß. Auch müssen Sie die Kraft besitzen, die mächtige Streitaxt und die mystische Peitsche zu schwingen, die Ihnen der König der Poltergeister übergeben hat.

So wandere in die dunkle, kalte Nacht, junger Trevor, wo der Tod hinter jeder Ecke lauert und das Böse unter jedem Stein hockt. Und man denke daran: Wenn der Mut weniger gigantisch und der Scharfsinn weniger als brillant ist, oder wenn Sie nicht den richtigen Pfad des Schicksals einschlagen, werden Sie in die Welt der Untoten verbannt, und Zombies werden diese Welt bis ans Ende aller Tage regieren.

WIE MAN AUF DEM FRIEDHOF SPIELT

Das Abenteuer spielt sich rund um Trevor ab. In der Rolle des Trevor finden Sie im Verlauf der Reise mehrere Weggabelungen. Auf diesen Schicksalswegen müssen Sie zu einer Entscheidung kommen – welchen Weg wählen Sie? Welchen Weg?
Die Geistwesen und die Feinde, auf die Sie treffen werden, und damit Ihr Schicksal, hängen von dem gewählten Weg ab. Erinnern Sie sich also an Ihre Tage als Pfadfinder, und wählen Sie richtig. Sie werden drei verschiedene Geistwesen im Verlauf des Spiels antreffen, von denen jedes andere Talente besitzt, die der Situation entsprechend genutzt werden können. Jedes Geistwesen wartet an einer bestimmten Stelle; halten Sie also die Augen offen.
Beim Treffen mit einem Geistwesen wird dieses Sie in Ihrem Kampf gegen den Grafen unterstützen (Näheres im Kapitel „Die Umwandlung in ein Geistwesen").

Einen Level des Grauens durchschreiten

Je nachdem, welchen Schicksalspfad Sie gewählt haben, müssen verschiedene Level des Grauens gemeistert werden. Dazu gehören u. a. Der düstere Sumpf der morbiden Irrsinnigen und Die versunkene Stadt der Poltergeister. Um einen Level abzuschließen, müssen der entsprechende Wächter des Bösen vernichtet und der Ball des Lichts aufgenommen werden. Letzterer gibt Ihnen neue Lebensenergie. Denken Sie daran: Es warten 17 grausame Level darauf, Sie lebendig zu begraben!

Trevor's Lebensenergie

Zu Beginn des Games stehen Ihnen drei Leben zur Verfügung. Werden alle drei Leben von den Horden des Totenreichs vernichtet, ist das Spiel zu Ende, und die Vampire regieren die Welt. BITTE BEACHTEN: Jedesmal wenn die Lebensanzeige auf Null sinkt, geht ein Leben verloren. Auch wenn ein Geistwesen übernommen wird, bleibt die Lebensenergie auf dem aktuellen Stand.

Der Countdown zu Ihrem letzten Atemzug

Für jeden Level existiert ein Zeitlimit. Schaffen Sie es nicht, den Level rechtzeitig zu beenden, geht ein kostbares Leben verloren.

Die Kraft und das Selbstvertrauen stärken

Wird eine Kerze oder Laterne ausgeblasen oder ein Feind vernichtet, erscheint ein Gegenstand, der, wenn aufgenommen, Ihre Kraft verstärkt.

WIE MAN DIE TOTEN ERWECKT

Lesen Sie die Botschaft, drücken Sie die Start-Taste, so daß der Titel-Screen mit den Meldungen OPENING und PASSWORD erscheint. Mittels der Select-Taste wählen Sie eine der Meldungen aus und bestätigen dann mit der Start-Taste.

Wenn Sie das erste Mal spielen oder einfach nur von vorn beginnen möchten, wählen Sie OPENING. Im daraufhin erscheinenden Screen geben Sie Ihren Namen ein.

Die einzelnen Buchstaben werden mit dem Control Pad ausgewählt und mit der A-Taste eingegeben. Die B-Taste löscht einen Buchstaben wieder. Buchstaben können ersetzt oder geändert werden, indem der Cursor auf das Pfeil-Symbol in der Buchstabenanzeige gesetzt und die A-Taste gedrückt wird, um den Cursor in das Namensfeld zu bringen. Dann benutzen Sie das Control Pad und die A-Taste, um die Änderungen vorzunehmen. Zum Abschluß wählen Sie END und drücken die A- oder die Start-Taste.

Soll ein abgespeichertes Spiel vorgesetzt werden, wählen Sie PASSWORD. Zunächst erscheint der Screen zur Eingabe Ihres Namens. Hier muß derselbe Namen angegeben werden, der in dem gespeicherten Spiel benutzt wurde, da ansonsten die Paßwort-Eingabe nicht funktioniert. Wenn der Paßwort-Screen erscheint, geben Sie das Paßwort ein, welches Sie in dem Level starten, in dem Sie zuletzt aufgehört haben (Näheres im Kapitel „Paßwort-Screen").

Wenn das Spiel vorüber ist

Wenn das Spiel endet, können Sie durch Anwahl von CONTINUE mittels der Select-Taste weiterspielen. Auf diese Weise kann in dem Level fortgefahren werden, wo Trevor zuletzt sein Leben ausgehaucht hat. Um das Spiel zu beenden, wählen Sie PASSWORD mit der Select-Taste. Die Betätigung der Start-Taste läßt dann das Paßwort erscheinen, das Sie sich notieren sollten.

Die „unheimlichen" Soundeffekte ein- und ausschalten

Drücken Sie gleichzeitig die A-, B- und Start-Taste, um den Sound-Screen aufzurufen. Hier kann die Musik ausgesucht werden, die Sie während des Spiels begleiten wird.

Drücken Sie das Control Pad nach oben oder unten, um den Song zu wählen (nach unten fährt den Cursor in der Liste vorwärts, nach oben rückwärts). Die B-Taste startet den Song, und die A-Taste stoppt die Musik. Mit der Start-Taste geht es wieder zurück zum Titel-Screen.

IHR TEAM DER VAMPIRJÄGER

TREVOR C. BELMONT

Trevor ist der berühmte Vorfahr von Simon Belmont – jener mächtige Krieger, der Dracula in Castlevania® und in Simon's Quest® pulverisierte. Trevor besitzt einige altmodische, aber dennoch sehr schlagkräftige Gegenstände, die ihm vom König der Poltergeister überlassen wurden. Dazu gehören die mystische Peitsche, die Streitaxt, der Banshee Bumerang, der Dolch und das Weihwasser. Trevor ist außerdem der Meister der Spezialgegenstände, zu denen eine Taschenuhr, ein Unsichtbarkeitstrank und ein Rosenkranz zählen.

„GEIST" ALUCARD

Als Sohn des Grafen Dracula versuchte Alucard einst, Trevor an der Ausführung seiner Mission zu hindern. Allmählich gelangte er aber an einen Punkt, an dem er das Treiben seines Vaters nicht länger unterstützen konnte, und sucht nun nach einem Partner, der ihm hilft, die teuflischen Pläne Draculas zu durchkreuzen. Als Bewohner der unterirdischen Gänge greift Alucard mit dem Ball der Vernichtung an, den er gleichzeitig in drei Richtungen abfeuern kann (vorausgesetzt, er hat den speziellen Power Booster bereits aufgenommen). Alucards größte Stärke liegt aber in der Fähigkeit, sich in eine Fledermaus zu verwandeln. In der Luft kann er allerdings nicht angreifen, und er verwandelt sich wieder in einen Humanoiden, wenn ein Feind seine Flügel verletzt.

„GEIST" GRANT DANASTY

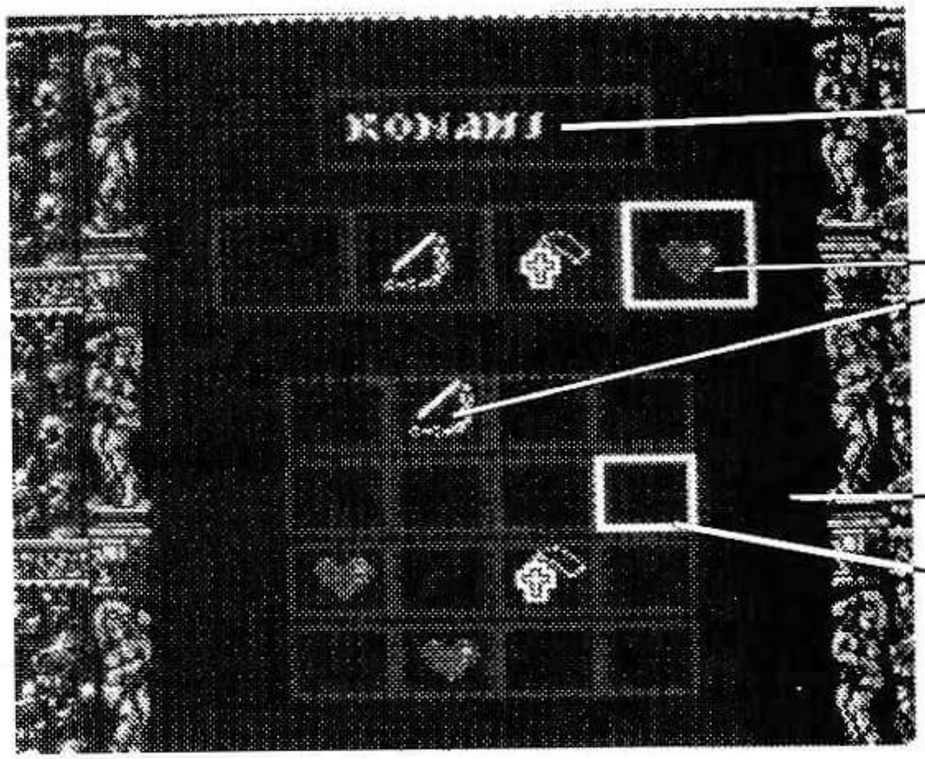
Graf Dracula nutzte seine dunklen Kräfte, um diesen Piratenkapitän in einen Geist zu verwandeln. Und als ein Mitglied von Draculas grausamer Bande wird er Sie von der Spitze des Turmes des vorzeitigen Todes angreifen. Wenn Sie seine Attacke abwehren können, wird er Ihnen im Kampf beistehen. Er ist klein, flink und besitzt eine hohe Sprungkraft, so daß er auf Mauern oder Decken springen und sich mühelos auf Ihnen halten kann. Die Hauptangriffswaffen von Grant sind ein Beil und ein Dolch. Ein besonderes Talent sind seine Fähigkeit, geheime Wege zu begehen, die Trevor verschlossen bleiben. Leider sind sein Körper und sein Geist sehr leicht verletzbar.

„GEIST" SYPHA BELNADES

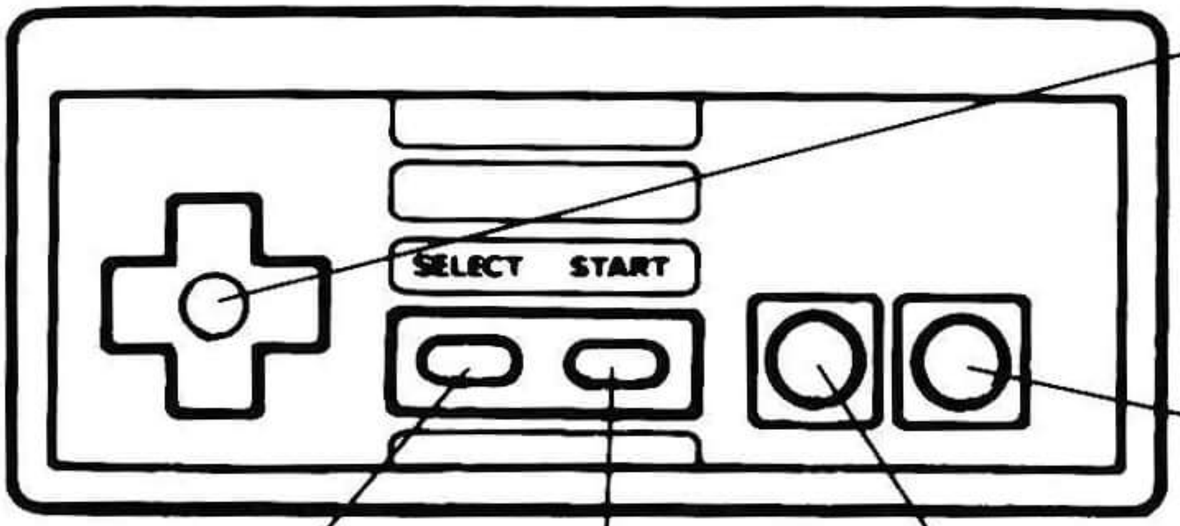
Sypha, der mystische Kriegsherr von Warakiya, ist ein Vampirjäger, der schnell rennen kann und einen großen Stab bei sich trägt. Gerüchten aus Ost-Europa zufolge ist er tot, doch in Wahrheit wurde er von Cyclops, dem einäugigen ultimaten Bösen, gefangen. Sypha benutzt seinen Warakiya-Stab zum Angriff. Zu seinen anderen Waffen zählen Flammen, Eiskristalle unhd Lichtkugeln. Mit diesen kann er Feinde bereits auf große Entfernung hin vernichten. Seine Haut ist allerdings sehr empfindlich und wird schnell durch feindliche Angriffe verletzt. Um eine hohe Punktzahl zu erreichen, muß Sypha angreifen, bevor ihn seine Feinde entdecken.

DER PASSWORT-SCREEN (EINE BOTSCHAFT AUS DEM TOTENREICH)

Rufen Sie mit der Select-Taste den Paßwort-Screen auf. Mit dem Control Pad wird der Cursor auf dem Paßwort-Feld bewegt. Die B-Taste aktiviert die Paßwort-Gegenstände (mit jedem Druck auf die B-Taste bewegt sich der Cursor ein Feld nach rechts). Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der A-Taste. Wenn Sie mit der Eingabe des Paßwortes fertig sind, drücken Sie die Start-Taste. Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen sein, genügt ein erneuter Druck auf die Select-Taste, um nochmals zu beginnen.



WIE SIE IHR TRANSYLVANISCHES TEAM STEUERN



CONTROL PAD
Links oder rechts drücken, um die Figuren nach links bzw. rechts zu bewegen. Nach oben oder unten drücken, um Treppen hinauf- bzw. hinunter zu gehen.

A-TASTE
Springen

SELECT–TASTE
Wählt OPENING, PASSWORD oder CONTINUE. Außerdem zur Übernahme eines Geistwesens.

START BUTTON
Spiel starten und pausieren.

B-TASTE
Angriff mit der Hauptwaffe. Die gleichzeitige Betätigung der B-Taste und des Control Pads nach oben bewirkt den Angriff mit dem aktuellen Warakiya-Kriegsgegenstand, der im Warakiya-Kriegsgegenstandsfenster angezeigt ist.

GRANT STEUERN
Halten Sie das Control Pad in Richtung der Wand gedrückt, an der Grant hochklettern soll. Dann drücken Sie das Control Pad in die Richtung, in die er sich bewegen soll, und schon klettert er wie verrückt. BITTE BEACHTEN: Je nachdem, wie stark die A-Taste gedrückt wird, sind Grants Sprünge größer oder kleiner.

ALUCARD UNTERSTÜTZEN
Die gleichzeitige Betätigung des Control Pads nach unten und der A-Taste verwandelt Alucard in einen fliegenden Nager ... für alle die keine Biologie-Genies sind: d. h. eine Fledermaus. (eine Wiederholung der Prozedur verwandelt Alucard wieder zurück).

EIN ÜBERBLICK DES TERRORS (EIN FÜHRER DURCH IHRE ‚JAGDGRÜNDE')

Herz-Anzeige
Nimmt mit jedem neu aufgenommenen Herzen zu. Vermindert sich bei jeder Benutzung der Warakiya-Kriegsgegenstände.

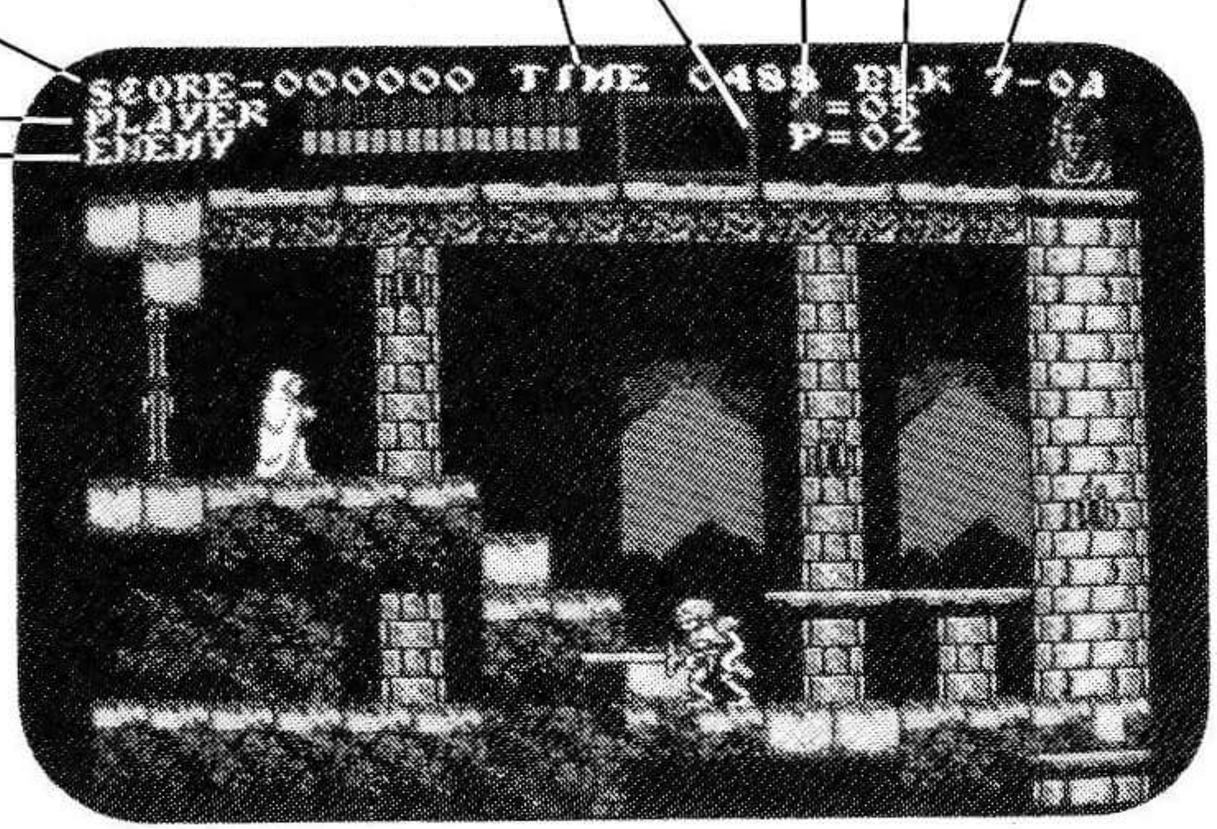
Zeit
Wenn das Zeitlimit Null erreicht, verlieren Sie ein Leben.

Fenster für Warakiya-Kriegsgegenstand
Hier erscheinen die Warakiya-Kriegsgegenstände.

Anzahl der Rest-Leben

Terror Level

Punkte
Übersteigt die Anzeige 20.000 Punkte, erhalten Sie ein Zusatzleben. Von diesem Punkt an gibt es jeweils nach 50.000 Punkten ein Extraleben.



Trevors / Geistwesens Lebensenergie
Die Lebensenergie nimmt ab, wenn Sie von einem Feind berührt oder von dessen Waffe verletzt werden. Sinkt die Energie auf Null, sind Sie Geschichte.

Lebensenergie des Hauptfeindes
Jedesmal, wenn Sie den Hauptfeind mit der Waffe treffen, verringert sich seine Lebensenergie. Sinkt die Anzeige auf Null, ist er für immer vom Angesicht der Erde verbannt.

DAS TEAM VERGRÖSSERN (EINE ART AUSSERGEWÖHNLICHER ERFAHRUNG)

Zu Beginn des Abenteuers steuern Sie nur Trevor C. Belmont. Während des Spielverlaufs treffen Sie auf Geistwesen, die Trevor bei Bedarf übernehmen kann. Es tauchen verschiedene Geister auf, je nachdem welchen Schicksalspfad Sie gewählt haben. Um einen Geist zu übernehmen, betätigen Sie die Select-Taste.

DAS AUFTAUCHEN DER GEISTWESEN

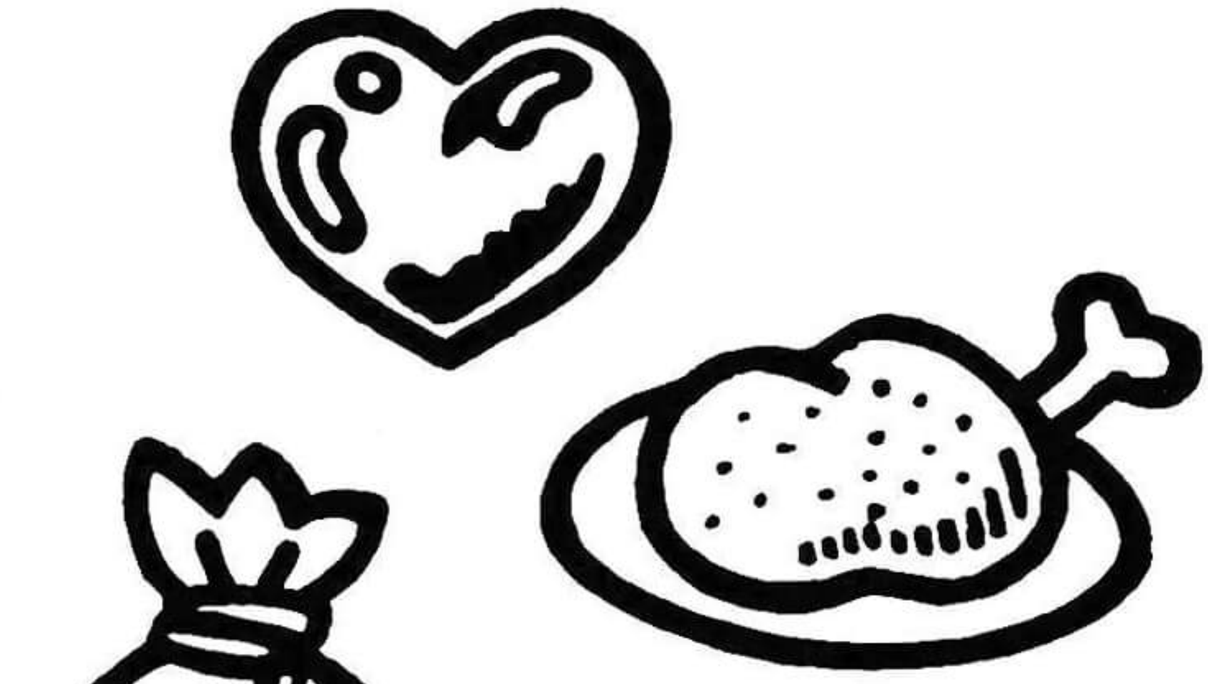
Geister tauchen aus dem Nichts auf, nachdem der Hauptfeind bei Beendigung eines Levels vernichtet wurde. Beim Erscheinen des Geistes wird der Message Screen aufgerufen und der Name des Wesens eingeblendet. Dann müssen Sie entscheiden, ob dieses Wesen Ihr Partner werden soll. Sie können immer nur einen Partner haben. Wenn Sie bei der Begegnung mit einem Geist bereits einen Partner haben, können Sie nur einen behalten. Dem anderen müssen Sie „Sayonara" sagen.

SUCHEN SIE IHRE FREUNDE MIT BEDACHT AUS

Drücken Sie das Control Pad nach oben oder unten, wenn Sie ein Team mit einem Geistwesen bilden möchten. Bestätigen Sie die Wahl mit der A-Taste.

GESCHENKE DER POLTERGEIST-MEISTER

Diese Dinge erscheinen, wenn Sie eine Laterne oder Kerze zerstört bzw. ausgeblasen haben und wenn bestimmte Feinde vernichtet oder gewisse Wände zerstört werden. BITTE BEACHTEN: Die Taschenuhr, der Unsichtbarkeitstrank und der Rosenkranz erscheinen im Fenster für Warakiya-Kriegsgegenstände und werden auch wie solche benutzt.



Das Herz aus Stein
Die Anzahl der gesammelten Herzen bestimmt, wie oft Warakiya-Kriegsgegenstände eingesetzt werden können und auch, wie lang Alucard als Fledermaus existieren kann. Je mehr Herzen Sie besitzen, desto besser!

Das Bein des Werwolfs
Erhöht die Lebensenergie.

Bonus-Beutel
Erhöht die Punktzahl. Die Menge der Punkte hängt vom Wert des Beutels ab.

1-Up
Gibt ein Extraleben (ein nobles Geschenk!).

Doppelte Macht
Erlaubt den zweifachen Einsatz eines Kriegsgegenstandes kurz hintereinander, zweimal in Folge. BITTE BEACHTEN: Sypha und Alucard können dieses Geschenk nicht benutzen.

Dreifache Bedrohung
Erlaubt den dreifachen Einsatz eines Kriegsgegenstandes kurz hintereinander, dreimal in Folge. BITTE BEACHTEN: Auch dieses Geschenk können Sypha und Alucard nicht einsetzen.

Taschenuhr
Friert die Feinde ein.

Unsichtbarkeitstrank
Macht Sie für eine befristete Zeitspanne unsichtbar (und somit unverletzbar).

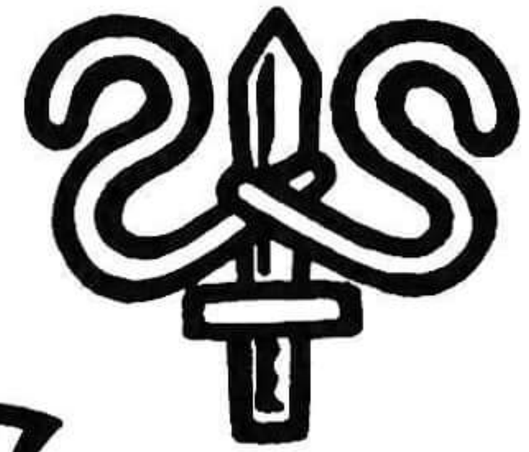
Rosenkranz
Hiermit werden alle auf dem Screen befindlichen Feinde augenblicklich vernichtet.

TREVOR C. BELMONTS KAMPFMETHODEN

TREVORS HAUPT-WAFFE

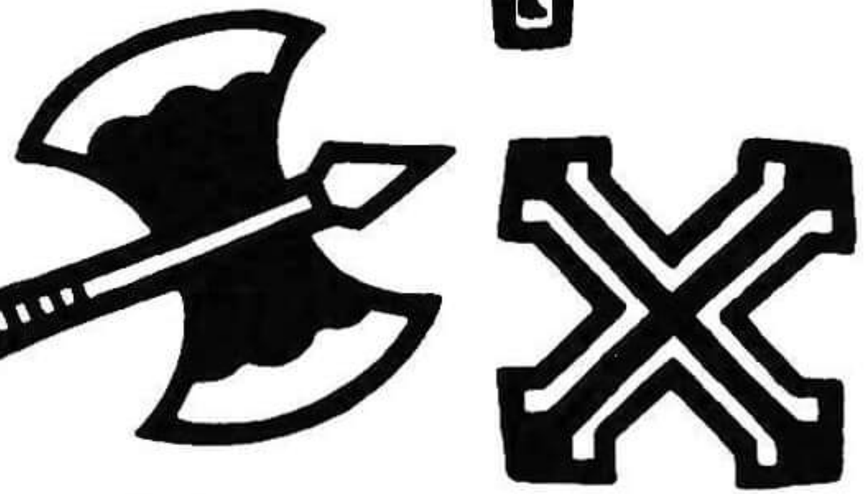
Mystische Peitsche

Die mystische Peitsche ist Trevors Hauptwaffe. Sie besitzt drei Power-Level. Wenn Sie im Spiel weiter fortgeschritten sind und spezielle Gegenstände gefunden haben, kann die Macht der Peitsche verstärkt werden. Zunächst wird sie zu einer Ketten-Peitsche und dann zu einer l..a..n..g..e..n Ketten-Peitsche (Aua!)



TREVORS WARAKIYA-KRIEGSGEGENSTÄNDE

Diese Waffen findet Trevor auf seinem Schicksalspfad. Er kann immer nur einen Gegenstand besitzen. Wenn Sie einen Warakiya-Kriegsgegenstand aufnehmen, erscheint er im Fenster für die Warakiya-Kriegsgegenstände und ersetzt den vorherigen Gegenstand.

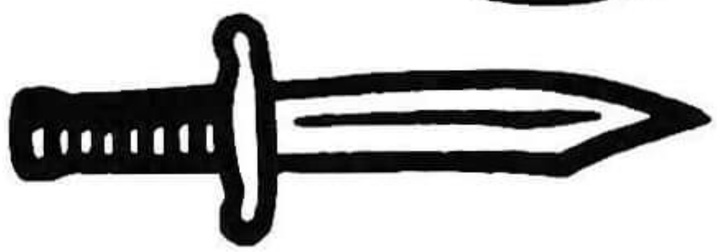


Streitaxt

Die Streitaxt fliegt in einem Bogen durch die Luft. Es ist eine sehr schlagkräftige Waffe.

Dolch

Der Dolch fliegt mit hoher Geschwindigkeit in einer geraden Linie, ist aber nicht besonders schlagkräftig.



Banshee-Bumerang

Der Banshee-Bumerang fliegt gerade durch die Luft. Am Ende seines Weges kehrt er zu Ihnen zurück. Obwohl er sehr langsam fliegt, ist der Banshee-Bumerang ausgesprochen schlagkräftig (fang' den Bumerang!)

Weihwasser

Das Weihwasser fliegt in einem Bogen durch die Luft, schlägt auf den Boden auf und fängt an zu brennen.

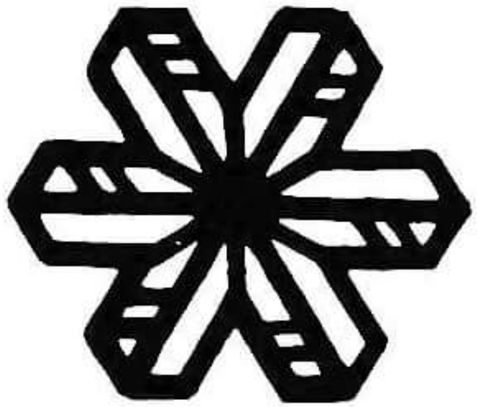
SYPHA BELNADES KAMPFMETHODEN

SYPHAS HAUPT-WAFFE

Warakiya-Stab
Mit dem Warakiya-Stab greift Sypha die Feinde an. Die Schlagkraft des Stabes kann nicht erhöht werden.

SYPHAS WARAKIYA-KRIEGSGEGENSTÄNDE

Flammen
Die mächtigen Flammen verbrennen alles entlang ihres Weges.

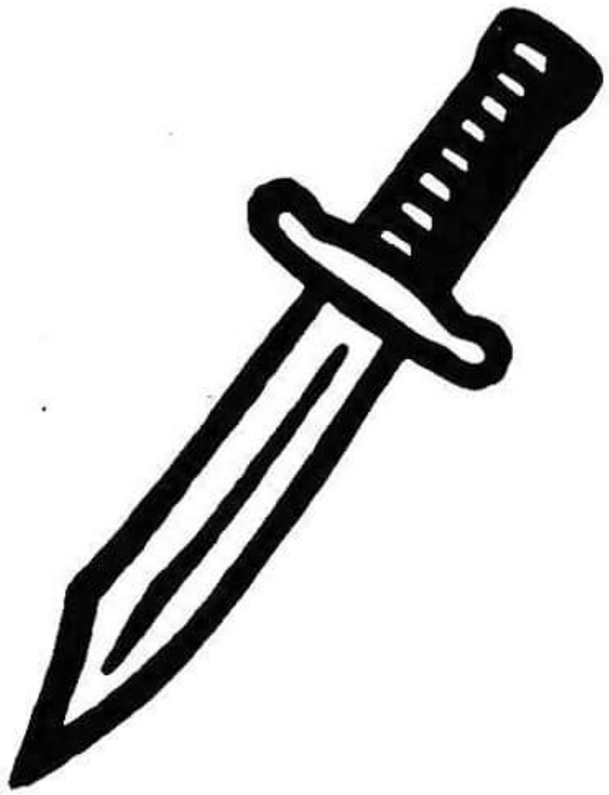


Eis-kristalle
Die Eiskristalle fliegen in alle Richtungen und frieren den Feind für kurze Zeit ein. Während die Feinde bewegungslos sind, können Sie auf sie klettern und durch einen Schlag mit dem Stab vernichten.

Lichtkugeln (Goodness Gracious Great Bolts of Lightning!)
Schießt Lichtkugeln in drei Richtungen.

GRANT DANASTYS KAMPFMETHODEN

GRANTS HAUPT-WAFFE



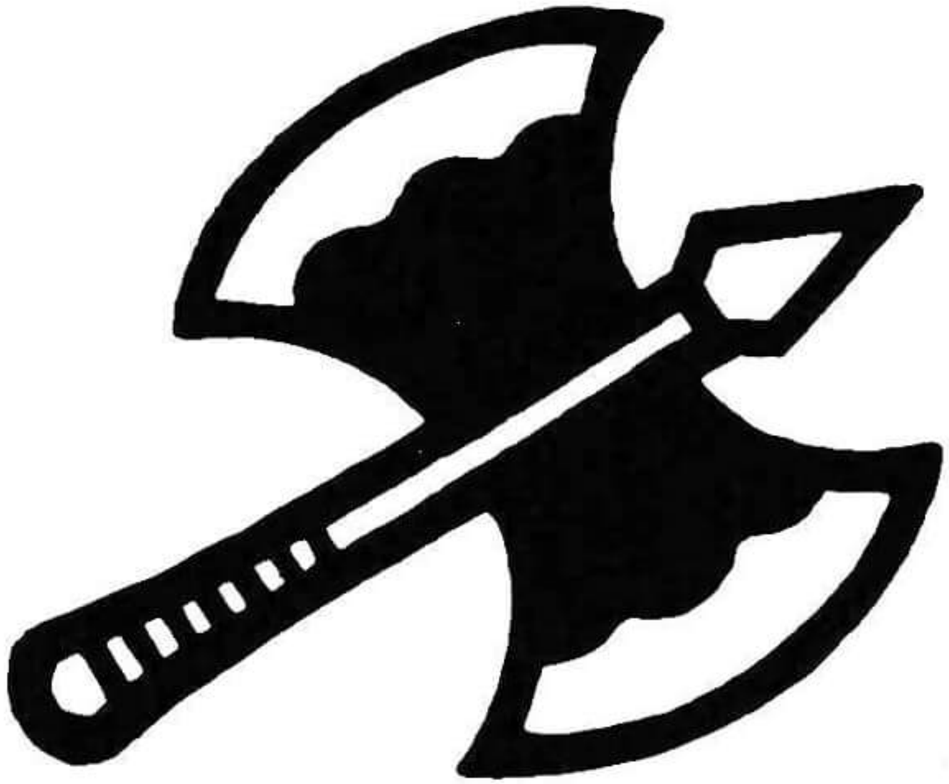
Dolch

Grant kann mit dem Dolch stechen oder ihn nach dem Gegner werfen. Im Flug bewegt sich der Dolch nach links und rechts. Grant kann ihn auch nach hinten und unten werfen, ducken Sie sich also rechtzeitig. Grant benutzt des weiteren dieses Teil, wenn er festsitzt.

GRANTS WARAKIYA-KRIEGSGEGENSTAND

Axt

Die Axt ist eine sehr mächtige Waffe; Grant muß sie aber erst einmal finden.



ALUCARDS KAMPFMETHODEN

ALUCARDS HAUPT-WAFFE

Diese Symbole aufnehmen, um die Feuer-Kraft zu erhöhen.

Ball der Zerstörung

Zunächst kann diese Waffe nur in eine Richtung abgefeuert werden. Werden die richtigen Gegenstände gefunden, kann der Ball in zwei bzw. drei Richtungen abgeschoßen werden (am obersten Ende der Treppe kann kein Schuß abgegeben werden).

Obwohl Alucard keine Zwei- oder Dreifachschüsse abgeben kann und auch keinen speziellen Warakiya-Kriegsgegenstand besitzt, hat er doch die Macht, sich in eine Fledermaus zu verwandeln und herumzufliegen. Im Flug verbraucht er steinerne Herzen. Wenn der Vorrat an Herzen aufgebraucht ist oder wenn er von einem Gegner getroffen wird, verwandelt sich Alucard wieder in einen Humanoiden und fällt wie ein Stein zu Boden.

GRAF DRACULAS HEERSCHAREN

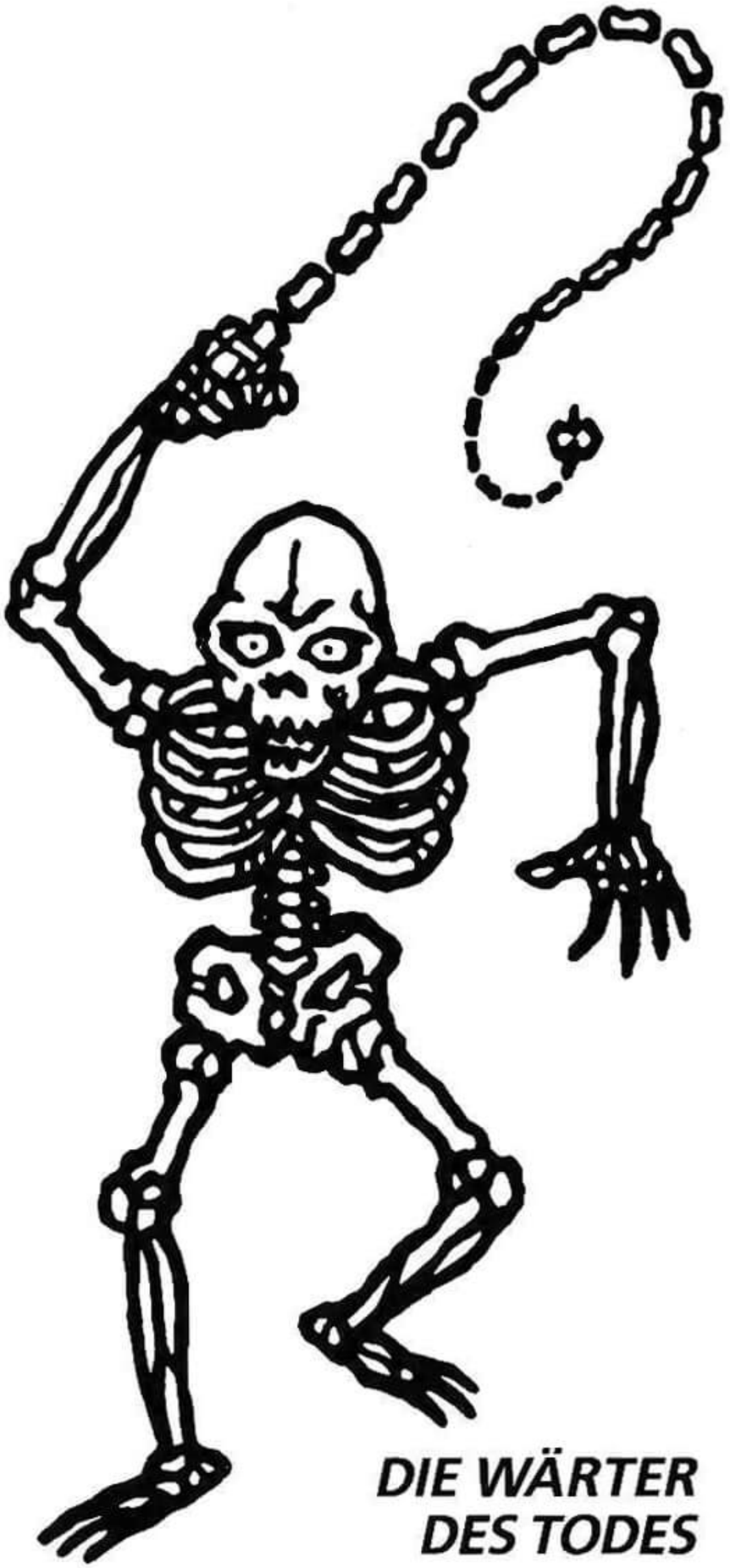
Eine unbekannte Anzahl übler Kreaturen warten in diesem Abenteuer auf Sie. Nur wenige sind bisher bekannt. Der Rest der Untoten bleibt weiterhin im Dunklen verborgen. Zu den bekannten Dämonen gehören

DIE BLUTSAUGENDE FLEDERMAUS

DER SKELETTDRACHE

FRANKENSTEIN

DIE KNOCHENSÄULE



DIE WÄRTER DES TODES

BEHANDELN SIE IHR PALCOM-GAME-MODUL MIT SORGFALT!

- *Dieses Palcom-Game ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltungen. Es sollte nicht starken Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Bitte versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.*

- *Die Steckkontakte dürfen nicht angetastet werden oder mit Wasser in Berührung kommen, da dies die Schaltkreise beschädigen würde.*

- *Das NES-Basisgerät muß AUSGESCHALTET sein, wenn das Spielmodul eingelegt bzw. entfernt werden soll.*

NOTIZEN / PUNKTESTÄNDE

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM SOFTWARE™ is a trademark of Palcom Software Limited.
Castlevania Ⅲ-Dracula's Curse™ is a trademark of Konami Co.,Ltd.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
©1992 Konami All Rights Reserved.

Printed in Japan